

**ARABELLA SAHABAT IMAJINER
SEBAGAI IDE DALAM KARYA SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Oktaviyani

NIM 1312391021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

**ARABELLA SAHABAT IMAJINER
SEBAGAI IDE DALAM KARYA SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Oktaviyani

NIM 1312391021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

ARABELLA SAHABAT IMAJINER
SEBAGAI IDE DALAM KARYA SENI LUKIS



Oktaviyani

NIM 1312391021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2021

PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Seni berjudul : ARABELLA SAHABAT IMAJINER
SEBAGAI IDE DALAM SENI LUKIS diajukan oleh Oktaviyani, NIM
1312391021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni
Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan
Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2021 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Setyo Priyo, M.sn
NIP. 1975080 9200132 1 003

Pembimbing II/ Anggota

Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.A
NIP. 19860615 201212 1 002

Cognate

Alb.Charles Andre Tanama, M.Sn
NIP. 19820328 200604 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua/ Anggota

Dr. Miftahul Munir, M.Hum
NIP. 1960104 200912 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, S.Sn., M.Hum
NIP. 19691108 199303 1 001
NIDN. 0008116906

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Oktaviyani

NIM : 1312391021

Jurusan : Seni Ripa Murni

Fakultas : Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Judul penciptaan : ARABELLA SAHABAT IMAJINER SEBAGAI IDE
DALAM SENI LUKIS

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang telah dibuat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini yang disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari penulisan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta 6 Januari 2021

Oktaviyani

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah S.W.T, atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya dan laporan Tugas Akhir yang berjudul “ARABELLA SAHABAT IMAJINER SEBAGAI IDE DALAM SENI LUKIS” ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun tujuannya adalah untuk memenuhi persyaratan dalam mengakhiri pendidikan Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Atas segala bimbingan dan bantuan yang diberikan, dengan penuh rasa hormat, penulis menghaturkan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Setyo Priyo Nugroho ,M.sn, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu serta memberi arahan selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.A, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan saran untuk proses penciptaan serta penulisan pada Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dr. Miftahul munir, M.Hum selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Senirupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak Nano Warsono, S.Sn., M.A., selaku DosenWali yang banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
5. Bapak Dr. Timboel Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
7. Seluruh staf pengajar dan karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pelajaran berharga selama masa perkuliahan.
8. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa tiada henti.
9. Kakak, adik, serta keluarga yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

10. Teman-teman angkatan 2013 Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Para sahabat, Oky Antonius, Yudistira Ardy Nugraha, Dian Adi, Meitika, Muallifatus Sanniyah, Tuti, Elisa, Ade Dhinus, Teguh, Wisnu Aji, Syarif, dan semua teman yang sudah memberikanku dukungan dan pengalaman selama di Yogyakarta.
12. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga laporan ini bermanfaat dan dimanfaatkan dengan baik



DAFTAR ISI

Halaman Judul ke 1	i
Halaman Judul ke 2.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan dan manfaat.....	5
D. Makna judul	6
BAB II KONSEP	8
A. Konsep Penciptaan	8
B. Konsep Perwujudan	18
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	31
A. Bahan.....	31
B. Alat.....	36
C. Teknik	39
D. Tahap Pembentukan	40
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	46
BAB V PENUTUP.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Halaman

BAB II

Gambar 1 : Pencarian karakteristik wajah Arabella17

Gambar 2 : Robby Dwi Antono : *Autopsy of Mystery*29

BAB III

Gambar 3 : Cat Akrilik32

Gambar 4 : Cat Minyak.....32

Gambar 5 : *Quick Drying*33

Gambar 6 : Thinner33

Gambar 7 : *Varnish*34

Gambar 8 : Kain kanvas35

Gambar 9 : Benang35

Gambar 10 : Spanram.....36

Gambar 11 : Kuas.....36

Gambar 12 : Palet Cat37

Gambar 13 : Pisau Palet37

Gambar 14 : Tempat Pencuci38

Gambar 15 : Pinset38

Gambar 16 : Staples tembak39

Gambar 17 : Sketsa awal41

Gambar 18 : Peralatan dan bahan42

Gambar 19 : Benang42

Gambar 20 : Tahapan sketsa di kanvas43

Gambar 21 : Tahap memberi warna dasar44

Gambar 22 : Tahap memberikan detail45

Gambar 23 : Tahap memberi sentuhan benang46

BAB IV

Gambar 24 : Oktaviyani, *No Words*47

Gambar 25 : Oktaviyani, <i>Hopes and Dream</i>	48
Gambar 26 : Oktaviyani, <i>Freedom</i>	49
Gambar 27 : Oktaviyani, <i>Find New Friend</i>	50
Gambar 28 : Oktaviyani, Tak dapat melihat	51
Gambar 29 : Oktaviyani, <i>Moonchild</i>	52
Gambar 30 : Oktaviyani, <i>Just a dream</i>	53
Gambar 31 : Oktaviyani, <i>Ask The Sky</i>	54
Gambar 32 : Oktaviyani, Hampa	55
Gambar 33 : Oktaviyani, <i>Open your heart</i>	56
Gambar 34 : Oktaviyani, <i>I am Different</i>	57
Gambar 35 : Oktaviyani, Penantian Panjang	58
Gambar 36 : Oktaviyani, <i>Tell me a story</i>	59
Gambar 37 : Oktaviyani, <i>Escaping Reality</i>	60
Gambar 38 : Oktaviyani, <i>Dreaming</i>	61
Gambar 39 : Oktaviyani, <i>A Prayer</i>	62
Gambar 40 : Oktaviyani, Gadis bisu	63
Gambar 41 : Oktaviyani, <i>Cry for life</i>	64
Gambar 42 : Oktaviyani, <i>Silent Tears</i>	65
Gambar 43 : Oktaviyani, <i>Secret Mask</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	69
A. Data Diri Mahasiswa.....	69
B. Foto Poster Pameran	72
C. Foto Situasi Pameran	73
D. Katalog	74

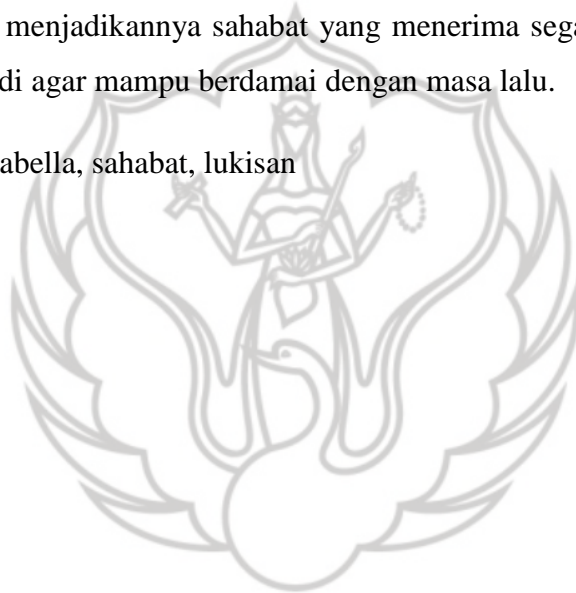


ABSTRAK

ARABELLA SAHABAT IMAJINER SEBAGAI IDE DALAM SENI LUKIS

Sebagai seseorang yang memiliki banyak tekanan mental baik dalam keluarga, sosial, maupun lingkungan sekolah, seni lukis menjadi media pelarian yang bisa mewakili apa yang dirasakan dan apa yang tak mampu dikatakan. Walaupun dianggap pelarian, pada akhirnya ketika lingkungan kurang bersahabat, seni lukis membuka ruang untuk banyak berdialog dan mengeksplorasi diri sendiri. Karya menjadi jembatan verbal dalam mengungkapkan ide. Arabella sebagai objek dalam lukisan merupakan karakter penting yang mewakili perasaan dan pengalaman pribadi. Arabella adalah doa yang mampu memberi harapan, merangkul dan menjadikannya sahabat yang menerima segala pengalaman hidup yang telah terjadi agar mampu berdamai dengan masa lalu.

Kata kunci : Arabella, sahabat, lukisan



ABSTRACT

ARABELLA FRIEND OF IMAGINER AS AN IDEAS IN PAINTING

As someone who has a lot of mental stress in the family, social, and school environment, painting is an escape medium that can represent what is felt and what cannot be said. Even though it is considered an escape, in the end when the environment is less friendly, painting opens up space for a lot of dialogue and self-exploration. The work becomes a verbal bridge in expressing ideas. Arabella as an object in the painting is an important character representing personal feelings and experiences. Arabella is a prayer that is able to give hope, embrace and make her a friend who accepts all the life experiences that have occurred in order to be able to make peace with the past.

Keywords: Arabella, friend, painting



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam proses penciptaan karyanya, seorang seniman akan terhubung dengan pengalamannya yang saling tarik-menarik, bernegosiasi, dan berbenturan. Semakin dalam gejolak pengalaman batin seorang seniman, semakin tinggi pula dorongan untuk mencipta dan berdialog dengan daya imajinasinya. Moment ini yang menjadikan “sesuatu” dibalik karya seni yang diciptakan seniman menjadi amat berarti baginya. Tidak sedikit para pengamat seni khususnya dalam seni lukis yang berpendapat bahwa ada “rasa” dalam karya seninya yang “kurang” atau belum “matang”. Hal ini membuktikan bahwa konteks, ide, gagasan, atau pesan yang ingin disampaikan kurang terwakili oleh teknik yang digunakan oleh seorang seniman. Oleh sebab itu, konteks, ide, gagasan, atau pesan dalam karya seni memiliki posisi penting dalam sebuah karya seni.

Karya seni secara umum tercipta sebagai sarana pengungkapan pernyataan estetik yang timbul dari aspirasi, kebutuhan dan gagasan. Semua dilakukan atas dorongan hasrat, ingatan, respon terhadap alam sekitar, dan kebutuhan emosional yang ada dalam jiwa. Menurut Soedarso SP dalam *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, “seni adalah segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengekspresikan pengalaman batinnya dalam sajian yang unik dan menarik sehingga membuka kesempatan bagi penikmatnya untuk terlibat dalam pengalaman batinnya pula. Bukan hanya sekedar untuk memenuhi hasrat kebutuhan pokok, hasil karya seni juga didorong untuk menyempurnakan derajat kemanusiaan dan spiritualnya.”¹

Pernyataan diatas, jelas bahwa karya seni merupakan unsur penting dalam kehidupan yang tumbuh dan berkembang dinamis seiring dengan

¹ Soedarso SP, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Jakarta, CV. Studio Delapan Puluh Enterprise Bekerja –sama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2000, P.2

perkembangan peradaban manusia. Hingga saat ini, perkembangan seni demikian pesat dalam merespon keseharian bahkan dari yang paling



sederhana sekalipun. Karya seni jelas tidak terlepas dari adanya pengaruh dari pengalaman pribadi ataupun pengaruh masyarakat dimana seniman tersebut tinggal. Kompleksitas permasalahan yang dilalui memungkinkan seniman mencari berbagai cara dan media untuk mengekspresikan pengalaman pribadinya. Oleh sebab itu, karya seni tidak selalu fokus pada permasalahan teknik semata, melainkan bagaimana menyalurkan pengalaman, ide atau gagasan yang dialaminya. Atas pandangan ini, karya seni juga bisa sangat bersifat personal dan emosional bagi senimannya.

Sebagai seseorang yang memiliki banyak tekanan mental baik dalam keluarga, sosial, maupun lingkungan sekolah, seni lukis menjadi media pelarian yang bisa mewakili apa yang dirasakan dan apa yang tak mampu dikatakan. Walaupun dianggap pelarian, pada akhirnya ketika lingkungan kurang bersahabat, seni lukis membuka ruang untuk banyak berdialog dan mengeksplorasi diri sendiri. Seni lukis pada akhirnya membantu dalam merefleksikan pengalaman emosional yang pernah dialami. Tidak sedikit waktu yang dihabiskan untuk melukis, jauh dari kesibukan sosial di luar diri. Hal ini dilakukan bukan dari pengalaman yang singkat, namun terjadi dalam jangka waktu yang lama, berulang, dan masif.

Oktober 1994 dilahirkan dari sebuah keluarga sederhana. Tumbuh sebagai anak kecil yang gembira layaknya anak-anak pada umumnya. Hingga pada kelas 5 SD, mulai mengalami tekanan mental dari pembullying yang dilakukan di lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Di lingkungan keluarga dikenal sebagai seorang anak yang pendiam, murung dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan mengurung diri dikamar. Hal ini disebabkan didikan orang tua yang keras terhadap anak-anaknya, sering melihat dan mendapat perlakuan kasar secara verbal ataupun fisik. Di lingkungan sekolah sering dikucilkan dan jadi bahan olok-olok teman-teman kelas. Alasan yang sering muncul biasanya karena perbedaan status sosial dan ekonomi keluarga. Bahkan ketika ada seseorang yang ingin berteman, sekelompok orang yang biasa mengolok-olok tersebut selalu mempengaruhinya sehingga sulit mendapat teman baru. Hal serupa berlangsung hingga SMP. Yang membuat kondisi seperti ini semakin parah

adalah ketika bully yang dilakukan oleh teman juga dilanjutkan oleh guru kelas. Suatu ketika, dengan tanpa alasan yang jelas, tangan diseret lalu diikat di tiang basket. Sementara guru yang menyaksikan justru ikut memperparah keadaan dengan menyebut “wanita murahan” yang harganya tidak lebih tinggi dari sebuah permen. Kejadian tersebut membekas dalam ingatan sekian lama.

Kondisi memprihatinkan ini menyebabkan rasa sepi dalam keramaian. Perlahan mulai menarik diri dari lingkungan pergaulan. Kecemasan dan ketakutan yang selalu datang lama-kelamaan mengikis rasa percaya diri akibat sering mengalami bully, baik secara verbal maupun fisik. Peristiwa yang selalu terekam secara berulang dalam jangka waktu yang lama tentu saja membebani psikologis sehingga lebih baik memilih untuk menyendiri. Hingga saat ini, kebiasaan menyendiri masih sering dilakukan demi menemukan kenyamanan. Walaupun begitu, sempat mencoba untuk membaur dengan teman-teman di lingkungan baru, namun trauma bully dan ketakutan akan dikucilkan selalu muncul ketika masih mendengar ujaran yang melemahkan dan mematahkan semangat. Ingatan masa lalu yang masih membayangi ini ternyata bukan hal mudah untuk begitu saja dilupakan.

Menurut data hasil riset Programme for International Students Assessment (PISA) 2018 dalam Setiowati dan Dwiningrum, bullying adalah masalah serius bagi seluruh siswa pada berbagai level usia di seluruh dunia yang membutuhkan penenganan penting dan fundamental. Kondisi ini menjadi serius karena sifatnya yang agresif yang dilakukan kepada lawan yang tidak seimbang, dan berpotensi diulang (Olweus, 2019). Ketidakseimbangan itu menjadi pemicu untuk mendapatkan akses informasi yang memalukan dari korban sehingga ada keinginan untuk menyakiti orang lain. Hal ini biasanya terjadi lebih dari sekali hingga memiliki kebiasaan perilaku untuk mengulangi perundungan tersebut. Hal ini tentu saja akan sangat

berbahaya apabila seseorang tidak memahami potensi dirinya dan bagi mereka yang selalu merasa lemah.²

Berdasarkan pengalaman tersebut, penulis cenderung mengungkapkan keresahan dan kegelisahan melalui media visual. Dengan kata lain, karya menjadi jembatan verbal dalam mengungkapkan ide. Karena perjalanan hidup seorang seniman berbeda-beda, maka karya yang diciptakan tentu memiliki ciri khas atau karakter sesuai pengalaman hidupnya baik melalui simbol, garis, dan warna yang digunakan. Karakter yang tercipta berdasarkan pengalaman inilah yang menjadikan pembeda karya seniman satu dengan karya seniman yang lainnya.

Seperti yang tertuang dalam lukisan, pengalaman hidup termanifestasi dalam karakter atau sosok yang diciptakan. Sosok Arabella sebagai objek dalam lukisan merupakan karakter penting yang mewakili perasaan dan pengalaman pribadi. Nama Arabella diambil dari bahasa latin *orabilis* yang berarti doa. Dengan demikian, Arabella adalah doa yang mampu memberi harapan, merangkul dan menjadikannya sahabat yang menerima segala pengalaman hidup yang telah terjadi agar mampu berdamai dengan masa lalu. Arabella diharapkan juga mampu memberikan pengaruh bagi penikmatnya agar lebih peduli terhadap hak-hak hidup, menghormati segala perbedaan di sekelilingnya, terutama agar peduli terhadap tindakan bullying yang semakin berkembang memprihatikan di negeri ini. Atas kondisi tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengulas bagaimana media lukis mampu merepresentasikan pengalaman bullying yang pernah dialami.

² p-ISSN 2338-980X Elementary School 7 (2020) 188 – 196 e-ISSN 2502-4264 2020 *STRATEGI LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING DI SEKOLAH DASAR UNTUK MENGATASI PERILAKU BULLYING*

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, tersusun rumusan masalah untuk membantu mendeskripsikan penelitian secara lebih terstruktur sebagai salah satu penciptaan karya tugas akhir, yaitu:

1. Pengalaman apa saja yang membentuk “Arabella sahabat imajiner” sebagai garis besar konsep dalam karya?
2. Gagasan apa saja yang disampaikan melalui “Arabella sahabat imajiner” kedalam karya seni lukis?
3. Bagaimana memvisualkan gagasan tersebut ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penciptaan karya adalah :

- a. Sebagai bentuk ekspresi diri dengan menuangkan pemikiran dan perasaan berdasarkan pengalaman pribadi.
- b. Mengolah emosi menjadi suatu bentuk karya seni yang bisa dinikmati.
- c. Menyampaikan imajinasi visual kedalam bentuk yang artistik

2. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari penciptaan karya ini adalah:

- a. Menjadi metafor dalam pengungkapan ide kepada audiens.
- b. Memantik semangat untuk terus mengeksplorasi teknik dan bahan.
- c. Menjadikan penelitian dan objek lukisan sebagai terapi kesehatan mental karena sifatnya yang mencurahkan perasaan.
- d. Mengedepankan seni lukis sebagai media edukasi yang mengemas isu-isu kekerasan.

D. Makna Judul

Guna memperkuat judul dan mengantisipasi terjadinya kekeliruan pengertian yang dimaksudkan, pengertian dari judul penciptaan “Arabella, Sahabat Imajiner” sebagai ide dalam karya tugas akhir penciptaan seni lukis yaitu sebagai berikut :

1. Arabella

Arabella adalah sebuah doa yang diambil dari bahasa latin yang diambil dari kata *orabilis* yang berarti doa. Dengan begitu Arabella yang diciptakan merupakan bentuk doa yang disisipkan dalam tiap karya sebagai harapan untuk membuat keadaan batin diri maupun yang di luar diri menjadi lebih baik, bersahabat, yang menerima diri apa adanya.

2. Sahabat

Sahabat dalam karya ini merupakan sahabat imajiner, yang tidak tampak, diri yang lain atau biasa disebut *altar ego*, atau doa itu sendiri yang memberikan ketenangan bagi siapapun yang bersahabat doa ketika segalanya tidak mendukung.

3. Imajiner

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, imajiner berasal dari kata *imago* (latin) yang berarti stadium dewasa sesudah metamorfosa serangga. Yang dimaksudkan disini adalah stadium peralihan menjadi suatu bentuk yang baru.

Dalam pengembangan kata *imago* , yaitu antara imajinatif dan imajiner hampir mempunyai persamaan arti, sebagai berikut ;

- ◆ Imajinatif : mempunyai atau menggunakan imajinasi ; penuh daya khayal; bersifat khayal.
- ◆ Imajiner : sesuatu yang hanya terdapat dalam angan angan (bukan yang sebenarnya); khayal³

Walaupun demikian, dalam penelitian ini, yang khayal tidak selalu bersifat hayalan atau sekedar buatan, imajiner hadir dengan

³ Anton M. Moeliono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka, Jakarta, 1989), p. 325

eksistensi nilai-nilai yang memberi pengaruh nyata bagi pelakunya. Berdasarkan uraian diatas maka yang dimaksud dengan judul penciptaan “Arabella, Sahabat Imajiner Sebagai Ide Dalam karya Tugas Akhir Penciptaan Seni Lukis” yaitu Arabella adalah figur perempuan yang berperan sebagai teman sekaligus sebagai refleksi diri sendiri. Sosok yang menjadi bayangan masa lalu yang selalu hadir. Berdamai dengan masa lalu dan menjadikannya sahabat, renungan yang menjadi respon sisi di dalam diri. Arabella hadir sebagai doa.



